

PROCESO DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS A TRAVÉS DE LOS  
VIDEOJUEGOS

JOHN DAVID BARON NIVIAYO  
JULIANA CAROLINA DUARTE ROMÁN  
ANGIE LISETTE MUÑOZ VANEGAS

UNIVERSIDAD ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES ECCI  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
PROGRAMA: LENGUAS MODERNAS  
BOGOTÁ  
2015

PROCESO DEL APRENDIZAJE DEL INGLÉS A TRAVÉS DE LOS  
VIDEOJUEGOS

JOHN DAVID BARON NIVIAYO  
JULIANA CAROLINA DUARTE ROMÁN  
ANGIE LISETTE MUÑOZ VANEGAS

TRABAJO DE TESIS DE GRADO

MARÍA DEL PILAR MONCADA  
DOCENTE FACULTAD DE LENGUAS MODERNAS

UNIVERSIDAD ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES ECCI  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
PROGRAMA: LENGUAS MODERNAS  
BOGOTÁ  
2015

Nota de Aceptación

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Coordinador

Bogotá 25 de Mayo de 2015

Este trabajo lo dedicamos a Dios, quien supo guiarnos y nos brindó la sabiduría y el conocimiento para llevar nuestro trabajo por buen camino.

A nuestros padres por el apoyo y por motivarnos a ser quienes hoy somos, les damos gracias por los consejos el acompañamiento la comprensión y el infinito amor que nos brindan.

## AGRADECIMIENTOS

Este espacio lo ofrecemos para expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que de una forma u otra hicieron que la realización de este trabajo hoy sea una realidad, en especial a nuestra asesora de tesis la profesora María del Pilar Moncada por la orientación la supervisión la dedicación y los conocimientos compartidos ya que han sido fundamentales para nuestra formación como estudiantes e investigadores.

También agradecemos al profesor Ángelo Fausto Herrera Jaramillo, a pesar de no estar hoy acompañándonos fue quien nos motivó a emprender tan importante camino, queremos hacer una amplia gratitud por su amistad y colaboración.

Finalmente un agradecimiento muy especial merece la comprensión, la paciencia y el ánimo recibidos de nuestras familias y amigos. A todos ellos muchas gracias.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	10
1. OBJETIVOS.....	11
1.1 OBJETIVO GENERAL.....	11
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
2.1 ANTECEDENTES.....	12
2.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
2.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
2.3.1 <i>PREGUNTA PRINCIPAL</i> .....	14
3. JUSTIFICACIÓN.....	15
4. MARCO TEÓRICO.....	17
4.1 DEFINICIÓN DEL JUEGO.....	17
4.1.1 Qué son los videojuegos.....	17
4.1.2 Historia de los videojuegos.....	18
4.1.3 CLASES DE LOS VIDEOJUEGOS Y MÁS.....	22
4.1.3.1 Videojuegos Educativos.....	23
4.1.3.2 Por qué es aburrido aprender una segunda lengua.....	24

4.1.3.3 Impacto en la sociedad.....	25
4.2 TEORÍAS DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA.....	27
4.2.1 Teoría de Robert Gagne.....	27
4.2.2 Teoría de Begoña Gross Salvat.....	28
4.2.3 Teoría de Scott Osterweil.....	31
5. METODOLOGÍA.....	34
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	34
5.2 ENFOQUE.....	34
5.3 POBLACION.....	35
5.4 MUESTRA.....	35
6. INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	37
6.1 EFICIENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS.....	37
6.2 HABILIDADES DESARROLLADAS A TRAVES DE LOS VIDEOJUEGOS.....	37
6.3 VENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ENSEÑANSA DEL IDIOMA INGLES.....	38
7. CONCLUSIONES.....	39
8. RECOMENDACIONES.....	40
9. GLOSARIO.....	41
10. BIBLIOGRAFIA.....	43
11. ANEXOS.....	44

## LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Modelo Encuesta.....	44
Tabla 2. Entrevista Aprendizaje Inglés.....	47



## RESUMEN

A continuación un breve resumen de la investigación; como primera medida el proyecto de investigación se plantea porque como estudiantes de lenguas modernas observamos que hay episodios en que la enseñanza de una lengua extranjera como el inglés se vuelve monótono entre otros, y surge la duda de saber si hay otros métodos de enseñanza y aprendizaje de esta.

De allí surge la necesidad de investigar otros métodos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés, por lo que de una manera tal vez informal en medio de la normal cotidianidad se descubren los videojuegos y se priorizan como parte importante y se decide llevar a partir de ellos la investigación.

La investigación se desarrolló con el apoyo de autores como Robert Gagne, Begoña Gross, Y Scott Osterweil.

Así mismo se desarrollaron encuestas y entrevistas de las cuales se obtuvo los siguientes resultados:

Un porcentaje del 80% de los encuestados respaldó la finalidad del proyecto, el cual tiene por objeto buscar una manera más práctica de adquirir bases sólidas y rápidas en el manejo de una segunda lengua, en este caso el idioma Inglés.

**Palabras Claves:** Videojuegos, aprendizaje, enseñanza, lengua extranjera, Inglés, estudiantes.

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje mediante el juego ha sido motivo de diversas investigaciones ya que es una herramienta fundamental para el desarrollo del ser humano, existen muchos trabajos que evidencian cómo a través de los videojuegos la capacidad del jugador para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos puede representar diferentes ideas, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsor.

El jugador utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas de modo que no se limita a reaccionar ante las situaciones lúdicas que tiene durante el juego. El sujeto interactúa con el entorno, de forma que durante el juego la persona controla la situación y establece los límites de su autonomía. La motivación y estimulación visual y auditiva de los videojuegos permite al jugador la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades visuales de la tecnología.

Permite adicionalmente fortalecer el aprendizaje mediante el ensayo y error, la generación de un modelo, la creación de una norma, la comprobación de hipótesis, la toma de decisiones, la generalización, la estimación y la organización. Por lo tanto el trabajo basará sus esfuerzos en buscar cuáles son las habilidades del idioma extranjero que se pueden estimular, mientras un usuario está haciendo uso de la interfaz de un videojuego, y qué beneficios puede traer este sobre su mundo y un posible entorno bajo otro lenguaje, de tal modo se sabrá cómo actuar frente a la demanda que el idioma exige a futuras generaciones.

## 1. OBJETIVOS

### 1.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer la eficiencia de los videojuegos en el desarrollo de habilidades comunicativas del idioma inglés.

### 1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar cuál de las habilidades del lenguaje se desarrollan con mayor facilidad a través de los videojuegos como herramienta en el aprendizaje de una segunda lengua.
- Examinar de qué manera el uso de los videojuegos ayuda al desarrollo de las habilidades comunicativas del idioma inglés.
- Demostrar que impacto ejercen los videojuegos sobre los estudiantes de la universidad ECCI, del programa de lenguas modernas de quinto semestre y así mismo.
- verificar si el uso de los videojuegos es un método efectivo para aprender un segundo idioma.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2.1. ANTECEDENTES

El juego ha estado presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales. Este, evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

En lo que respecta a los primeros videojuegos educativos vale la pena nombrar que en los años 40, técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de juego destinado al entrenamiento de pilotos. En lo que concierne a los videojuegos y el aprendizaje, según José Antonio Valderrama Ramos<sup>1</sup>, maestro en comunicación de la ciencia y la cultura, en su tesis “Videojuegos y educación, explorando aprendizajes entre adolescentes” afirma que en su trabajo con adolescentes observó que los alumnos que jugaban videojuegos desarrollaban más el pensamiento lógico matemático.

En lo respecta al aprendizaje de una segunda lengua como el inglés, un estudio de la universidad de Helsinki<sup>2</sup> reveló que “los estudiantes finlandeses de bachillerato quienes juegan videojuegos en su cotidianidad tienen mejor nivel de inglés respecto a los que juegan poco o nunca lo han hecho”; Así mismo el estudio revela que los videojuegos que más mejoran el nivel de inglés son los de “rol” y de “aventuras” sobre todo si son on-line y permiten interactuar con personas de otros países, puesto que se requiere de una constante comunicación con ellos.

---

<sup>1</sup>VALDERRAMA, José. videojuegos y educación, explorando aprendizajes entre adolescentes. México: 2011. pag. 8. Disponible en: [http://www.academia.edu/1365883/Videojuegos\\_y\\_Educaci%C3%B3n.\\_Explorando\\_aprendizajes\\_entre\\_adolescentes](http://www.academia.edu/1365883/Videojuegos_y_Educaci%C3%B3n._Explorando_aprendizajes_entre_adolescentes). (consultado enero 30 de 2015)

De acuerdo con un artículo del periódico: *periodico.com*<sup>3</sup> llamado “suficiente para chatear” señala la importancia de las nuevas tecnologías en el aprendizaje de idiomas, según el artículo “las películas, la música y los videojuegos se han vuelto los mayores aliados de los profesores de inglés” nombran un juego llamado “los sims” en donde se escoge el idioma que se quiere aprender y además contiene ayudas en el idioma nativo del jugador. Teniendo en cuenta que este juego emplea un vocabulario predominantemente cotidiano, las posibilidades de aprendizaje para principiantes son muy interesantes.

En resumen a los videojuegos se les ha dado el lugar y la función de distraer, interactuar, etc., el proyecto busca evidenciar la relación que tiene con el aprendizaje de una segunda lengua y qué tan verídico o eficaz es al momento de permitirle al usuario desarrollar habilidades con dicho idioma.

## 2.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los videojuegos han tomado una gran fuerza día tras día, esto viene desde las poblaciones de más corta edad convirtiéndolos en consumidores constantes, creándoles un mundo imaginario y diverso lleno de fantasía y poder en cada uno de los diferentes aspectos con relación a cada video juego.

Hoy en día se logra ver como muchos niños de corta edad gastan muchas horas, hasta el punto de llegar a descuidar sus obligaciones académicas, además no son solo los niños de poca edad, también adolescentes y adultos son usuarios frecuentes y en algunos casos compulsivos de este nuevo medio de entretenimiento, es increíble ver como un adulto disfruta de igual manera la interfaz de un videojuego.

Por esta misma razón, se decide realizar una investigación con los estudiantes de la universidad ECCI del programa de Lenguas Modernas de quinto semestre de la jornada nocturna; teniendo en cuenta que a través de la observación se puede

---

<sup>2</sup>JIMENEZ, Daniel. Suficiente para chatear. Estados Unidos: 2012. Disponible en: <http://www.infoconsolas.com/general/videojuegos-y-aprendizaje-de-idiomas> (consultado 04 febrero 2015)

inferir, que los estudiantes están en constante contacto con los videojuegos y así mismo se podrá tomar esta oportunidad para llevar a cabo la investigación, con lo cual se busca encontrar y afirmar ¿ Qué tan eficaz es el proceso del aprendizaje del idioma inglés a través de los videojuegos educativos, en el desarrollo de las 4 habilidades del lenguaje?, “ habla (speaking) , escucha (listening) , escritura ( writing) y lectura ( reading)”.

¿Por qué? Porque aún en quinto semestre los estudiantes presentan muchas falencias en estructuración de ideas en un idioma diferente al que hablan de nacimiento, por lo tanto se deben cambiar los métodos de transmisión de conocimiento, es decir, que no vaya a los extremos del ocio o de la abstención de dicho método para el verdadero aprendizaje de dicho idioma.

Si se comprueba un cambio real en el aprendizaje del idioma, hacia la asimilación del vocabulario del inglés por medio de la interfaz de un videojuego, entonces nace la alternativa de introducir las ideas de videojuegos con un interfaz más enfocado al idioma , para así mismo poder mejorar y fortalecer a largo plazo el manejo de esta lengua por parte de los estudiantes de la universidad, dando así una partida clave para futuras investigaciones sobre esta manera de aprendizaje con el grupo de investigadores que se encuentren en la universidad ECCI .

Por lo anterior, es importante aprovechar esta gran fuente de atracción para muchas personas con el fin de introducir un vocabulario más amplio en el idioma inglés con dos objetivos, el primero, que los estudiantes del quinto semestre de la Universidad ECCI continúen generando esa pasión por los videojuegos y segundo, que construyan una serie de conocimientos en otra lengua, debido a que los métodos de aprendizaje de los niños y adolescentes de hoy en día han pasado de ser repetitivos y aburridos a prácticos y didácticos.

## 2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

### 2.3.1. PREGUNTA PRINCIPAL

¿Cómo contribuyen los videojuegos en el aprendizaje del idioma inglés, y en el desarrollo de sus habilidades?

### 3. JUSTIFICACIÓN

Desde la observación y experiencias personales se evidencia que los videojuegos dentro de su presentación y desarrollo de software le permiten a los usuarios manejar otros idiomas, se observa que el más recurrente es el inglés, así que surge la pregunta sobre qué tan influyente o de qué forma incentivan estos juegos a los jóvenes a estudiar, aprender o practicar una segunda lengua mientras hacen uso de los mismos.

El desarrollo de este proyecto dio por la necesidad de indagar a fondo, la utilidad de los videos juegos en el proceso del aprendizaje de una segunda lengua como el inglés, también porque se pretendió verificar si el uso de un videojuego es una herramienta útil para practicar una segunda lengua. Entre otras razones se busca que a futuro se pudiera desarrollar un juego en donde el software le permitiera al usuario ampliar la práctica de una segunda lengua y le ayudara al mejoramiento de su nivel y el buen uso de esta misma. Además de percibir el uso persistente del inglés en los videojuegos, existen algunos expertos en el tema como la docente Begoña Gros, una experta contemporánea que ha dedicado su vida al estudio de la tecnología y a su aprovechamiento en la pedagogía, además de otros autores que se verán más adelante, quienes apoyaran la idea y darán un giro nuevo al concepto de los videojuegos que solo son para los ociosos y no se puede aprender por medio de ellos.

Así mismo se pretende llamar la atención de instructores y maestros sobre la importancia que los videojuegos pueden tener para el aprendizaje del inglés, pues en las instituciones educativas y centros de enseñanza de idiomas, se considera que el uso de los mismos es perjudicial para el desarrollo académico de un estudiante.

Por supuesto, hay que señalar que es necesario saber hacer uso de estas herramientas para poder sacar un provecho del 100% puesto que generalmente hay más provecho y facilidad al aprender algo a través de imágenes, este aspecto no solo se verá en el aprendizaje sino se refleja a su vez en el valor significativo en cuanto a la capacidad de memoria, y productividad de diferentes tareas diarias por medio de imágenes. El ser humano tiene muchas cualidades que deben ser aprovechadas en su totalidad para contribuir hacia su desarrollo y así poder mejorar su calidad de vida.

En la universidad ECCI existe un gran potencial en todos sus miembros, haciendo énfasis en los estudiantes y docentes. Los docentes por ejemplo, pueden aprender nuevas técnicas de transmisión de conocimiento a partir de medios motrices y visuales como lo son los videojuegos, claro está, esto se irá logrando con el tiempo, con la medida exacta en que el videojuego adquiera una mejor acogida en el medio académico, en el que se aproveche de manera histriónica el uso de estos por parte de los estudiantes, creando a partir de ellos quices y demás medios de evaluación en los cuales se pueda medir el nivel de cada estudiante en la universidad, después de un tiempo de interacción con estos.



## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 DEFINICIÓN DEL JUEGO

#### 4.1.1 Qué son los videojuegos

Para Helman Goodson <sup>4</sup>Un videojuego o juego de vídeo es “un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo”. Este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina, una videoconsola, un dispositivo portátil en los que se encuentran un teléfono móvil, por ejemplo, etc., los cuales son conocidos como "plataformas".

Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando (joystick), mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas

Por lo general, los videojuegos hacen uso de otras herramientas aparte de la imagen, por ejemplo el audio, y muchos otros tipos de adjuntos como los que sentimos con la manifestación de vibraciones cuando se intenta simular la realimentación de fuerza.

Según un documento de la universidad de autónoma de Barcelona:<sup>5</sup> “Mediante el videojuego las personas adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, como la familiarización con las nuevas tecnologías, su

---

<sup>3</sup>GOODSON, Helman. Control de videojuego que es un videojuego?. Estados Unidos: pag.1. Disponible en: [http://www.academia.edu/5233059/CONTROL\\_DE\\_VIDEO\\_JUEGO\\_QUE\\_ES\\_UN\\_VIDEO\\_JUEGO](http://www.academia.edu/5233059/CONTROL_DE_VIDEO_JUEGO_QUE_ES_UN_VIDEO_JUEGO)

<sup>4</sup>LOPEZ, Cristian. Breve historia de los videojuegos. España: 2008. pag. 161. Disponible en: [http://www.academia.edu/214747/Breve\\_historia\\_de\\_los\\_videojuegos](http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos) (consultado 04 febrero 2015)

aprecio y su dominio” y “Los videojuegos son la puerta de entrada al mundo de las tecnologías de la información y la comunicación”.

#### 4.1.2 Historia de los videojuegos

Los videojuegos tienen su origen en la década de 1940 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron las primeras supercomputadoras programables como el ENIAC de 1946. Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas.

GIL<sup>6</sup> expresa que “Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de los desarrolladores y la evolución de la tecnología”. En los últimos años, se asiste a una era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, pero donde a la vez un grupo de personas e instituciones han iniciado el estudio formal de la historia de los videojuegos.

El impacto con la aparición del mundo de los videojuegos significó una revolución cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales que abordan el nuevo fenómeno haciendo uso de metodologías de investigación como las específicas de la antropología cultural, la inteligencia artificial, la teoría de la comunicación, la economía o la estética, entre otras.

Los video juegos nacidos como un experimento en el ámbito académico, lograron establecerse como un producto de consumo de masas en tan sólo diez años, ejerciendo un formidable impacto en las nuevas generaciones que veían los videojuegos con un novedoso medio audiovisual que les permitiría protagonizar en adelante sus propias historias. Los videojuegos desde sus inicios en la década de

---

<sup>5</sup>GIL, Adriana. Breve historia de los videojuegos. España: 2008. pag.162. Disponible en: [http://www.academia.edu/214747/Breve\\_historia\\_de\\_los\\_videojuegos](http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos) (consultado 04 febrero 2015)

los 50 hasta nuestros días han pasado de ser un pasatiempo para jóvenes a convertirse en la industria del ocio más poderosa.

A continuación se presentan los principales acontecimientos relacionados con la aparición y uso de los videojuegos<sup>7</sup>.

- 1952

Durante mucho tiempo ha sido complejo señalar cuál fue el primer videojuego, pero se puede considerar como primer videojuego el llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

- 1958

William Higginbotham creó Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento; Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos.

Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts, creó un juego para computadora usando gráficos vectoriales llamado "Space war". En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas.

- 1966

---

<sup>6</sup>GIL, Adriana. Breve historia de los videojuegos. España: 2008. pag. 162. Disponible en: [http://www.academia.edu/214747/Breve\\_historia\\_de\\_los\\_videojuegos](http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos) (consultado 04 febrero 2015)

Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Marion y Ted Dabney, un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados.

- 1970-1979.

En esta década, más específicamente en 1971 Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War. El desarrollo de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong que es considerada la versión comercial del juego Tennis for Two en la recién fundada Atari, el juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron avances técnicos en los videojuegos aparecieron los microprocesadores y los chips de memoria o Asteroides (Atari).

- 1980-1989

Época conocida como la década de los 8 bits de los videos juegos. En los años 80 se evidencio un fuerte crecimiento en el sector del videojuego. Durante estos años destacan sistemas como Oddyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Atari 5200, Commodore 64, triunfaron juegos como Pacman (Namco).

- 1983

El negocio de la industria de los videojuegos alcanzó grandes cosas sin embargo, en 1983 comenzó la llamada crisis del videojuego, donde países como Estados Unidos y Canadá se vieron seriamente afectados esta crisis duro hasta 1985.

Japón innovo con las consolas, inicio su exitosa temporada con la llamada consola Nintendo Entertainment System, lanzada por Nintendo en 1983 mientras en Europa se decantaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum. A finales de los 80 comenzaron a aparecer las consolas de 16 bits como la Mega Drive de Sega y los microordenadores fueron lentamente sustituidos por las computadoras personales basadas en arquitecturas de IBM.

- 1985

En 1985 apareció Súper Mario Bros, que supuso un punto de inflexión en el desarrollo de los juegos electrónicos, ya que la mayoría de los juegos anteriores sólo contenían unas pocas pantallas que se repetían en un bucle y el objetivo simplemente era hacer una alta puntuación. El juego desarrollado por Nintendo supuso un estallido de creatividad. Por primera vez teníamos un objetivo y un final en un videojuego.

- 1990-1999

Las compañías comenzaron a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media", 3D completas de 4D a las 3D sobre entornos pre-renderizados. También surgió el primero juego poligonal en consola, la competencia de la SNES, Mega-Drive, lanzó el Virtual Racing, que tuvo un gran éxito ya que marcó un antes y un después en los juegos 3D en consola. Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: Sony PlayStation, Nintendo 64 y Atari jaguar. En cuanto a los ordenadores, se crearon las aceleradoras 3D.

La consola de Sony apareció tras un proyecto iniciado con Nintendo (denominado SNES PlayStation), que consistía en un periférico para SNES con lector de CD. Al final Nintendo rechazó la propuesta de Sony, puesto que Sega había desarrollado algo parecido sin tener éxito, y Sony lanzó independientemente PlayStation. Por su parte los videojuegos portátiles comenzaron su verdadero auge, uniéndose a la Game y siendo esta y sus descendientes (Game Boy Pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP) las dominadoras del mercado.

Hacia finales de la década la consola más popular era la PlayStation.

- 2000

Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características.

- 2001

Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox.

- 2002

Nintendo lanzó el sucesor de la Nintendo 64, la Gamecube, y la primera Game Boy completamente nueva desde la creación de la compañía, la Game Boy Advance. Sega viendo que no podría competir, especialmente con una nueva máquina como la de Sony, anunció que ya no produciría hardware, convirtiéndose solo en desarrolladora de software.

El ordenador personal PC es la plataforma más cara de juegos pero también la que permite mayor flexibilidad. Esta flexibilidad proviene del hecho de poder añadir al ordenador componentes que se pueden mejorar constantemente, como son tarjetas gráficas o de sonido y accesorios como volantes, pedales y mandos, etc. Además es posible actualizar los juegos con nuevos añadidos realizados por la compañía que creó el juego o por otros usuarios.

#### 4.1.3 CLASES DE LOS VIDEOJUEGOS Y MÁS

Este gran campo de la interfaz está dividido en subdivisiones correspondientes a cada aspecto del diario vivir, las clases de videojuegos son:

- Juegos de acción
- Juegos de aventura
- Juegos de carros
- Juegos de estrategia
- Juegos en línea (online)

Todas estas subdivisiones están pensadas en el gusto del jugador, en los diferentes mercados que se pueden encontrar en la sociedad.

#### 4.1.3.1 Videojuegos Educativos

Hoy en día es común relacionar “videojuegos” con la “educación”, afortunadamente existen videojuegos educativos que ayudan de una u otra forma al ser humano; por ejemplo, a maximizar su agilidad mental por medio de retos expresados de forma divertida y sencilla.

Entre muchas de las ventajas que brindan los videojuegos educativos vale la pena nombrar que existen videojuegos que son utilizados para ayudar a niños autistas a reconocer personas, gracias a un programa que permite gran complejidad de expresiones faciales en los personajes. Asimismo los videojuegos ayudan a solucionar tareas complejas a través de pasos o “niveles” que permiten realizar una mejor comprensión de los problemas puesto que los videojuegos son visuales y captan la atención del jugador. Ahora bien, en lo que respecta el aprendizaje de lenguas a través de video juegos, gracias a estos, las personas pueden aprender siguiendo su propio ritmo, por ejemplo, si les cuesta trabajo aprender verbos en Inglés, al repetirlos de manera interactiva durante la interfaz, la mente captará más fácilmente las palabras permitiendo una mejor comprensión.

Actualmente muchas escuelas están introduciendo estos tipos de videojuegos como los de rol y aventura, por ejemplo (The Walking Dead), que es una buena opción puesto que el diálogo es clave en su interfaz, como soporte para ayudar a interiorizar conceptos trabajados en clase y además ayudan a los niños desde bien pequeños a coger agilidad y práctica con el ordenador, ya que en el mercado podemos encontrar videojuegos que se pueden utilizar a partir de dos años.

Los juegos educativos se presentan en los últimos tiempos como una alternativa a los videojuegos violentos. Numerosos estudios afirman que los videojuegos logran complementar y algunos casos incluso sustituir recursos de carácter tradicional en la educación. A continuación se lista algunos de los videojuegos más utilizados en el ámbito educativo para aprender inglés, vale la pena decir que son juegos con el mayor potencial de enseñanza.

- ***Academy Island Cambridge:*** Este juego trata de la historia de un alienígena que llega a la tierra por accidente, para poder salir debe atravesar por una serie de situaciones, en las cuales se verá obligado a aprender inglés.

- **Letter scramble:** En este videojuego el ordenamiento correcto de letras es fundamental para mantenerse en él, claro está esto deberá ser en inglés y afirmará la memoria del jugador con algunas palabras de uso regular.
- **My old house:** Un niño quiere recuperar objetos de gran valor para él, lo que el usuario deberá hacer es buscarlos en su cuarto, pero claro esta cada uno de estos objetos claves están en inglés.
- **The ignorance quiz:** Es un juego en cual el usuario hará uso de su cultura general, pero debe realizarlo en inglés como toque agregado.
- **Hangman:** El tradicional juego del ahorcado en el cual cada letra toma un valor relevante para la conformación de palabras
- **Dragon box:** Este juego básicamente quiere agregar un poco de matemáticas en una manera divertida y haciendo uso de una figura emblemática en la infancia de varias generaciones, tal como lo es “Dragon ball”
- **Sim city edu:** Juego de estrategia de idioma inglés, el cual busca estimular el pensamiento astuto del jugador.

#### 4.1.3.2 Por qué es aburrido aprender una segunda lengua

*El aprendizaje del inglés se ha convertido en algo de uso momentáneo, pero no a una concientización de conocimientos a largo plazo ¿Por qué?*

Los estudiantes que aprenden inglés como segunda lengua han de efectuar logros no tan sorprendentes y muchos de estos estudiantes fracasan, no porque sufran trastornos de aprendizaje del lenguaje, sino porque se les coloca en situaciones de aprendizaje difíciles en las escuelas, es decir no se le facilita el proceso, por el contrario la enseñanza de las lenguas se limitan en instruir cosas básicas como los verbos y frases de uso cotidiano, debido a este método tan simple, el estudiante al enfrentar el mundo extranjero se dará de cuenta que realmente no sabe y no aprendió nada; sin embargo puede dominar de manera adecuada el inglés conversacional para la comunicación diaria, aunque presentará dificultades



con diferentes competencias como la parte lingüística y en áreas como la lectura, la escritura, la ortografía, y demás pendientes en las que existe escaso contexto para respaldar el lenguaje que se escuche o se lea.

Es así como muchos de los estudiantes de inglés se encuentran entre la espada y la pared. Ahora bien, desde hace algún tiempo, las oportunidades de aprender idiomas se han multiplicado, permitiendo a las personas interesadas el aprendizaje de otra lengua o el refuerzo de la misma por sus propios medios. Las posibilidades son variadas y solo hay que escoger aquellas que más nos convengan, las que mejor se adapten a nuestro estilo de vida o las que nos resulten más cómodas o eficaces como por ejemplo con los videojuegos.

Sin embargo las personas que toman estas facilidades de aprendizaje, toman cursos, pero luego los abandonan, por falta de tiempo, debido a sus compromisos familiares, laborales y demás situaciones cotidianas que tienen, o por falta de interés.

Es por esto que se debe ratificar y mejorar cada día más el proceso de brindar conocimientos a los estudiantes de lenguas modernas de la Universidad ECCI, de la manera más moderna.

#### 4.1.3.3 Impacto en la sociedad

El impacto que los videojuegos en la sociedad es un fenómeno que todavía no se ha estudiado por los investigadores sociales, pero si es válido afirmar que los videojuegos se pueden definir como herramientas de relación y no de aislamiento, es decir se pueden fomentar relaciones y diálogos a través de estas prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros.

Los videojuegos pueden ser considerados como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, pero al igual que ocurre con las expresiones artísticas contemporáneas, la sociedad todavía no es capaz de asimilarlas y sentirlas parte de su entorno. Por este motivo al preguntar a algún jugador para que sirve jugar a videojuegos, respuesta es invariablemente la misma: “para nada”. Esto es debido a que todavía no se ha encontrado la herramienta adecuada para categorizar, definir, estructurar, y comprender este nuevo arte. Esto podría

deberse a que el videojuego es un producto típicamente posmoderno, algo tremendamente subjetivo y objetivo a la vez, individual y colectivo al mismo tiempo.

Personas a favor de los videojuegos piensan que éstos ayudan al aprendizaje. Se menciona que la posible causa de las contradicciones se debe al miedo a la tecnología y a los efectos malignos que ésta puede tener sobre la humanidad, que sienten algunas personas. Los videojuegos también han demostrado un lado negativo, la adicción a estos se ha propagado fuertemente durante esta última década, debido al aumento tanto del acceso a consolas como el acceso a internet. Este aumento junto con la falta de control por parte de los padres da como resultado una adicción, lo cual tiene efectos negativos en el comportamiento de las personas, se ha visto como estos son más propensos a la agresividad, falta de asertividad y bajo rendimiento académico.

En un artículo llamado “*Suficiente para chatear*” del sitio web *periodico.com* como ya se mencionaba en las primeras partes del proyecto, refleja el abarcamiento de los métodos de enseñanza que se están presentando en el videojuego en los métodos de enseñanza del inglés, lo mismo ocurre en la Universidad ECCI, la gran mayoría de estudiantes están en constante uso de la tecnología , además esto va ligado a lo que la universidad desea en cada uno de sus profesionales , estar a la vanguardia de la tecnología , y más aprovecharla como un método portador de ideas práctico, primeramente en los estudiantes de la carrera de lenguas modernas de la Universidad de la ECCI.

Una muestra de ellos son las exposiciones que varios estudiantes de la Universidad ECCI realizan en el lobby de la sede principal, haciendo un uso de la tecnología en la mayoría de los casos. Con lo observado en la Universidad ECCI, se puede suponer un proyecto con una futura aceptación en la mejora y modernización de los métodos educativos direccionados a buscar un aprendizaje más convencional y de la mano de una de las grandes aficiones del ser humano de hoy en día, la tecnología.

## 4.2 TEORÍAS DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA

### 4.2.1 Teoría de Robert Gagne

#### *“Los videojuegos como herramientas educativas”*

Existen pedagogos quienes aseguran que los videojuegos sí son medios de educación y que el reto está en buscar maneras mejores de llevar el conocimiento con estos mismos. Los profesionales impulsan a que se empleen los videojuegos al proceso de enseñanza ya que éstos promueven un mejor aprendizaje haciendo que los alumnos resuelvan problemas complejos, mediante el desarrollo de actividades.

Los videojuegos son considerados como herramientas educativas, ya que contienen y transmiten valores. Según Gagne<sup>7</sup> “el aprendizaje es un cambio de la capacidad o conducta de un ser humano que persiste pese al tiempo transcurrido y que no puede ser explicado simplemente por procesos de maduración”.

Según Gagne<sup>8</sup> “las capacidades aprendidas son”:

- Destrezas motoras: ya que el jugador tiene que realizar una serie de movimientos, que con la práctica conlleva en experiencias obtenidas.

---

<sup>7</sup>GAGNE, Robert. La instrucción basada en la investigación sobre el aprendizaje. México: 1986. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Robert\\_M.\\_Gagne#Teor.C3.ADa\\_del\\_aprendizaje](https://es.wikipedia.org/wiki/Robert_M._Gagne#Teor%C3%ADa_del_aprendizaje)

<sup>8</sup>LUNA, Avila. Desarrollo de los procesos cognitivos. México: Disponible en: <http://conocermasinvestigando.blogspot.com/2012/02/teoria-de-robert-gagne.html>

- Información verbal: los juegos incluyen un amplio contenido verbal y escrito que el usuario tiene la obligación de comprender y asimilar para continuar la partida.
- Destrezas intelectuales: los jugadores aprenden a conectar la información dada y crean redes de significados.
- Actitudes: es muy usual que un jugador mantenga una ética moral de juego para con los demás jugadores.

#### 4.2.2 Teoría de Begoña Gross Salvat

Ha publicado varios trabajos sobre el diseño de entornos de aprendizaje virtuales y sobre materiales para la docencia universitaria. Actualmente es la investigadora principal del grupo de investigación consolidado de la Generalitat de Catalunya Entornos y materiales para el aprendizaje (EMA). Su especialización se orienta al estudio de la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en la formación y el aprendizaje.

Gros afirma<sup>9</sup>, que “la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara a las personas para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto”, es decir, lo que hizo con una muñeca o un balón cuando fue niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. También dice que “es increíble y un poco decepcionante que los videojuegos sean de cierta manera menospreciados por la gente que no los practica e incluso por los mismos educadores”, ya que los videojuegos tienen u ofrecen una potente herramienta educativa, y ella a su vez se formula dos

---

<sup>9</sup>GROS.Begoña.revistaelectrónica detecnología educativa.12junio2000.disponible en: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.pdf>.

preguntas ¿por qué no son utilizados en los centros escolares? Y ¿porque los propios educadores rechazan el papel de los videojuegos como un elemento de interés educativo?

Otro argumento que destaca Gros es que los videojuegos no solo tienen un fin de entretenimiento, como ella lo explica los juegos están desde la era antigua en todas las sociedades incluso en varias sociedades se repite el mismo juego, además este juego visto desde el punto de perspectiva del entretenimiento cambio o amplio su panorama de utilización convirtiéndolo en una herramienta de aprendizaje, este adelanto surgió en el siglo XIX, esto realizado por la nueva universidad.

En principio solo existían juegos de tipo arcade, esto quiere decir juegos de respuesta rápida, pero con el tiempo aparecieron las diferentes clases de juegos que conocemos hoy en día, como juegos de mesa, de estrategia, lo cual resulta muy provechoso para el cerebro. También cabe destacar que no todo puede ser perfecto en los videojuegos o en la utilización de los mismos , ya que los juegos más utilizados son aquellos donde predomina la violencia y el sexismo, por lo cual es una de las características que los educadores en general toman en cuenta para aborrecer los videojuegos.

Además existe una serie de preguntas por parte de educadores y personas que indican que los videojuegos alejan socialmente a la persona que dedica en cierta manera su vida a este tipo de actividad, o también se dice que los videojuegos crean una especie de adicción por parte del jugador, pero algo que hay que tener en cuenta es que los videojuegos están vistos de una manera peyorativa al igual que la televisión la cual a pesar de esto tiene un gran impacto en la sociedad y más en los niños y sin olvidar que los propósitos de esta son de cualquier otro tipo menos educativo.

Por otro lado los videojuegos tienen unos atributos propios que no tienen otros medios de tecnología, estos son:

- Los videojuegos integran diversas notaciones simbólicas: cabe anotar que la tecnología ha dado pasos gigantescos a través de la historia, pero si lo vemos de una manera más racional los videojuegos día tras día generan una gran cantidad de notaciones simbólicas en una misma pantalla , en un mismo medio y al mismo tiempo, por ejemplo en una misma pantalla vemos

fotografías, imágenes en tercera dimensión, música entre otras notaciones simbólicas tanto así que a veces se puede llegar a pensar que el jugador tal vez no será capaz de decodificar dicha información , pero por otro lado se puede ver la diferencia de agilidad mental entre un jugador experto y un novato.

- Los videojuegos son dinámicos: ya que estos ofrecen la visualización de diferentes procesos, y también ofrecen una proximidad a la realidad y una interacción con ella.
- Los videojuegos son altamente interactivos: cada medio ofrece un grado de interactividad diferente según, el grado de interactividad de un medio puede medirse a través de muchas variables diferentes:
  - Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido, sean cual sea su naturaleza.
  - La reciprocidad de la comunicación.
  - La virtualidad.
  - La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes.
  - La tele presencia.
  - En el caso de los videojuegos, éstos poseen en la actualidad tres formas diferentes de difusión: unilateral, reciprocidad y multiplicidad.
  - Implicación del participante en el mensaje.
  - Difusión unilateral - Videojuegos individuales.
  - Simulaciones con inmersión sin posibilidad de modificar el modelo.
  - Diálogo, reciprocidad - Diálogos por mundos virtuales.
  - Diálogo múltiple - Juegos de rol de multiusuario en el ciberespacio.
  - Videojuegos multi-participativos.
  - Comunicación a través de mundos virtuales.

**Violencia:** Durante el paso del tiempo la violencia en los videojuegos ha ido aumentando antes solo consistía en matar marianitos pero ahora las acciones de violencia son mucho más fuertes y el jugador por lo general no se da cuenta de la acción que está ejerciendo.

Sin embargo cabe destacar que no se ha podido comprobar que las personas que más utilizan los juegos con mayor índice de violencia, se vuelvan igual en la

realidad es decir no hay una transferencia de la acción que estaban realizando en el juego a la vida real.

A pesar de que en algunos estudios se ha demostrado que en las mujeres que no tienen mucho contacto con la violencia y que de igual forma no tienen mucho contacto con los videojuegos de este tipo pueden reaccionar agresivamente después de jugarlo, pero no por mucho tiempo, por lo tanto no hay dicho estudio que concluya la transferencia de la violencia desde los videojuegos hasta el jugador.

**Adicción:** Una de las claves del éxito de un videojuego es la creación de una adicción en el jugador ya que el juego debe ser trascendente mientras dura la ejecución de este pero al finalizarlo no. Según Gailey dijo en 1996 las personas generan una adicción al videojuego de entre tres semanas y seis meses en los cuales están muy pendientes del videojuego, luego de estos tiempos niños y adolescentes realizan las demás actividades como las venían desarrollando anteriormente.

**Sexismo:** En esta característica de los videojuegos el teórico Provenzo se destacó por hacer numerosos estudios en cuanto al género sexual más utilizado en los videojuegos y la visualización del sexo masculino y femenino en los videos, con la aplicación de estos videojuegos este teórico expreso y demostró que los juegos siempre han tenido una connotación machista ya que el papel pasivo se lo dejan a la mujer , por ejemplo la princesa que aguarda en el castillo esperando a que el príncipe la rescate, es decir toda la participación en el juego es realizada a través de una figura masculina.

#### 4.2.3 Teoría de Scott Osterweil

*"Los videojuegos deben formar parte del ecosistema educativo"*

Osterweil, licenciado en Estudios Teatrales por la universidad de Yale, es director creativo del grupo **"The Education Arcade"** del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), en Estados Unidos, donde investiga cómo promocionar el aprendizaje a través del juego; fundo **"Learning Games"** Network, que enseña a los profesores a utilizar videojuegos y a capacitar a sus alumnos para diseñarlos.

Convencido de que hoy en día existe un “fundamental y gran problema en relación a la educación”, Osterweil ha participado en el panel sobre contenidos digitales de la conferencia Emtech Colombia y ha compartido con *MITTechnology Review* en español su perspectiva sobre el futuro en este campo.

Scott Osterweil, cree que los videojuegos mejoran el aprendizaje significativo, así que diseña videojuegos para ayudar a los niños y jóvenes a aprender a aprender por sí mismos. Aunque muchos ven todavía estos productos como mera forma de entretenimiento, él considera que son un complemento muy útil para una educación diferente, opuesta a los modelos que priman la memorística y la repetición de datos.

Osterweil afirma que<sup>10</sup> “aprender consiste en adquirir información que luego será repetida para ser evaluada”. La idea de que la educación como proceso es defectuosa no es nueva, y expertos en todo el mundo han intentado convertirla en algo diferente: aprender a aprender, a ser inquisitivo, formular preguntas, investigar, pensar y ser críticos.

Así mismo recalca que los niños, al hacer uso de videojuegos, como jugadores encuentran un problema, ven que hay algo que no encaja y empiezan a investigar, probar, formulan una hipótesis y finalmente lo resuelven. En este proceso están utilizando un pensamiento sistémico muy bueno, y lo hacen incluso en videojuegos de disparos en primera persona, no sólo en juegos educativos.

Para Osterweil aún existen barreras por superar para que los videojuegos se consideren herramientas educativas, según él<sup>11</sup>, el panorama está cambiando

---

<sup>10</sup>ZAFRA, Elena, Losvideojuegosdebenformarpartedeleosistemaeducativo. Julio 2012.Disponibleen:<http://www.technologyreview.es/informatica/40854/los-videojuegos-deben-formar-parte-del-ecosistema>

<sup>11</sup>ZAFRA, Elena, Losvideojuegos deben formarpartedeleosistemaeducativo.julio,2012.Disponibleen:<http://www.technologyreview.es/informatica/40854/los-videojuegos-deben-formar-parte-del-ecosistema>



gracias al internet, “de repente, no tenemos que memorizar nada porque está todo ahí” alega. Dentro de los obstáculos nombra que se debe tratar de encontrar mecanismos para que los profesores valoren y utilicen los juegos, por otro lado asegura que debe haber una mezcla entre la educación formal y no formal pero es consciente que es muy difícil que caminen de la mano.

Osterweil relaciona los videojuegos educativos con los comerciales, dice que gracias a las Tablets y teléfonos móviles la gente busca experiencias más cortas y rápidas y allí es donde los juegos educativos tienen oportunidad de entrar en acción.

Por otro lado compromete a la industria de la educación, donde la define como<sup>12</sup> “una industria de libros de texto” afirma que es evidente que en el pasado, han usado los suplementos electrónicos -muy limitados y malos- como herramienta de *marketing*, pero parece que finalmente están despertando y están empezando a apostar por extenderse más hacia lo digital.

Se dice que por ejemplo, el iPad ha marcado este despertar y, aunque se centren mayoritariamente en libros electrónicos, están empezando a pensar también en otras aplicaciones. “Llevamos mucho tiempo diciéndoselo a los editores y ahora finalmente están escuchando”. Los videojuegos destinados única y exclusivamente a la educación son de un nivel muy básico, los cuales consisten en rellenar con anterioridad a que el juego lo haga espacios o unir elementos que posean algo en común, por lo tanto son nulas las posibilidades de encontrar un videojuego en inglés que no hable de otra cosa más que de las frutas, colores y aspectos muy básicos, no por esto quitándoles importancia, ya que son un gran paso para generar algún interés por el inglés y que más que lográndolo desde la temprana edad de los cibernautas.

---

<sup>12</sup>RUTKING, Aviva. Three questions for tech education pioneer Scott Osterweil. United States.2013.Disponible en:<http://www.technologyreview.com/news/520216/threequestionsfortecheducationpioneer-scottoosterweil/>(consultado marzo 15 de 2015)

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según Dankhe la investigación de tipo descriptivo busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis; mide o evalúa diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar.

De acuerdo a lo dicho por Dankhe<sup>13</sup> : La investigación que se realiza en este proyecto es de tipo descriptivo, ya que: "la información que recoge el mismo, es derivado de los datos obtenidos a través de las encuestas y entrevistas, e información obtenida y estudiada de diferentes autores con el fin de dar una respuesta y dar soluciones y conclusiones que conduzcan el proyecto a un hecho, proporcionando nuevas ideas más claras y sólidas a la implementación de modernos métodos de enseñanza del inglés".

### 5.2 Enfoque

Según el Dr. Lamberto Vera Vélez<sup>14</sup>, "la investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema, la misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular "Por lo tanto, la investigación que se realizara es una investigación de tipo cualitativo debido a que la investigación no requiere de la interpretación de ningún tipo de valores numéricos, sino que se hará la interpretación de cada una de las respuestas recopiladas en los instrumentos (encuesta, entrevista), y así mismo se realizara un análisis general de lo obtenido; además se debe tener en cuenta que la investigación en uno de sus puntos busca saber cuál es la manera más efectiva para aprender el

---

<sup>13</sup>DANKHE. Metodología de la investigación. 1986. Pág. 59. Disponible en: <http://es.slideshare.net/albescas/metodologa-de-la-investigacin-hernndez-sampieri-8385385> Consultado ( 05 mayo 2015)

<sup>14</sup>VELEZ, Lamberto. Investigación cualitativa. Puerto Rico. Disponible en: <http://www.ponce.inter.edu/cai/Comite-investigacion/investigacion-cualitativa.html> consultado ( 08 mayo 2015)

idioma inglés mediante un video juego y cuál es la habilidad que más se desarrolla en el idioma inglés a través de los videojuegos.

### 5.3 Población

La investigación se llevó a cabo utilizando o tomando como objeto de estudio a *estudiantes* de la Universidad Escuela Colombiana de Carreras Industriales ECCI, del quinto semestre de lenguas modernas. No se tuvo un rango exacto de raza, estrato social, o nivel educativo. A este grupo de jóvenes se les encuestó y entrevistó con el fin de ver la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del inglés al hacer uso de los videojuegos.

### 5.4 Muestra

Los instrumentos que se utilizaron fueron la encuesta y la entrevista. Se diseñaron las preguntas, luego se analizó cual era la influencia de los videojuegos en los jóvenes y su aprendizaje y aplicación de una segunda lengua al momento de hacer uso de estos. Todo esto permitió saber de qué manera y con qué frecuencia hacen uso de las cuatro habilidades del lenguaje, para así con el tiempo saber implementar un método eficaz y atractivo para la comunidad cibernauta con un doble fin, divertir y educar.

Tal y como lo dice el centro de investigaciones sociológicas<sup>15</sup>, "La encuesta es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos." En una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede.

---

<sup>15</sup> CENTRO DE INVESTIGACIONES SOCIOLOGICAS. Como se hacen y que es una encuesta? Disponible en: [http://www.cis.es/cis/opencms/ES/1\\_encuestas/ComoSeHacen/queesunaencuesta.html](http://www.cis.es/cis/opencms/ES/1_encuestas/ComoSeHacen/queesunaencuesta.html) (consultado junio 2015)

Según los autores Cabrera y Espín<sup>16</sup> definen la entrevista como: "Comunicación <cara a cara> entre dos o más personas, que se lleva a cabo en un espacio temporal concreto y entre las que se da una determinada intervención verbal y no verbal con unos objetivos previamente establecidos".

---

<sup>16</sup>CABRERA Y ESPIN. Concepto de entrevista. España. 1986. Disponible en:  
<http://tecnologiaedu.us.es/formate/curso/modulo9/411conceptodeentrevista.htm>  
(consultado junio 2015)

## 6. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### 6.1 frecuencia del uso de los Videojuegos

1. La mitad de las personas dijeron que sí hacen uso de los videojuegos en su cotidianidad , debido a que es una buena forma de entretenimiento , pero por otro lado el resto de personas dijeron que no , ya que es una mala forma de gastar el tiempo.
2. Del total de personas encuestadas, menos de la mitad de personas dijeron que hacen uso de los videojuegos algunas veces, debido a la falta de tiempo, por otra parte aproximadamente la misma cantidad respondió que siempre hacen uso de los videojuegos ya que es una buena forma de interactuar con otro idioma y finalmente la misma cantidad de personas dijeron que nunca debido a la falta de recursos para poder jugarlos.
3. Aproximadamente la mitad de las personas dijeron que hacían uso de los videojuegos como forma de entretenimiento, por otro lado menos de la mitad de personas dijeron que hacían uso de los videojuegos como forma de aprendizaje, ya que piensan que sería una forma fácil y entretenida de aprender otro idioma.
4. Se puede observar que más de la mitad de las personas encuestadas dijeron que hacen uso de los videojuegos de 1 a 2 horas diarias, a la semana ya que no les queda mucho tiempo, por otro lado casi nadie dijo que jugaba de 2 a 4 horas con el fin de entretenerse, y solo una persona dijo que hacía uso de estos de 4 a 10 horas con el fin de entretenerse.

### 6.2 Habilidades Desarrolladas A Través De Los Videojuegos

5. Todas las personas encuestadas están de acuerdo en que el idioma que predomina en la interfaz de un videojuego es el inglés.
6. Más de la mitad de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo que los videojuegos pueden ser una manera efectiva de empezar a motivar el uso del idioma Inglés, mientras que menos de la mitad dijeron que no, ya que se basaba más en el ocio que en una actividad educativa como tal.
7. Más de la mitad de los encuestados dijeron que si se puede empezar a formar bases mínimas, pero solidas sobre una segunda lengua a partir del

uso de los videojuegos, ya que es un método muy visual, y las personas restantes dijeron que no, ya que se puede generar cierta dispersión de los conceptos, aunque estas afirmaron no ser muy asiduas a jugarlos.

8. La mitad de personas encuestadas dijeron que para los niños pequeños dora la exploradora y la otra mitad de encuestados dijo, que videojuegos relacionados con estrategia y acción.
9. La escucha de mano de la lectura, a esto hicieron referencia todos los encuestados ya que escuchan lo que los subtítulos dicen y así puede llegar a afianzar dudas de pronunciación en esta segunda lengua.
10. El uso de plataformas interactivas con una pequeña dosis de ocio fue el consenso general que se percibió por parte de más de la mitad de respuestas de los encuestados.

### **6.3 ventajas de los videojuegos en la enseñanza del idioma inglés**

Con base en los resultados arrojados por la encuesta es notorio, que los videojuegos hacen parte del entorno de los jóvenes de hoy en día, y ven en ellos una necesidad de distracción y relajación, el entrevistado afirma que su pasión por los videojuegos aumenta con el pasar de los días y cree que de una u otra manera sus habilidades básicas pero fundamentales para entender conceptos básicos del idioma inglés, se han ido desarrollando de manera divertida a través de algunos videojuegos.

## 7. CONCLUSIONES

Basándose en los resultados de la encuesta se concluye que la gran mayoría de estudiantes encuestados sienten que al hacer uso de un videojuego aprenden habilidades de una segunda lengua como el inglés; dentro de los objetivos se busca identificar que habilidades se desarrollan con más facilidad en la interfaz de un videojuego y se encuentra que los encuestados afirman que tanto la escucha como la lectura son las habilidades que tienden a usar más en la interfaz de estos, por lo tanto utilizar video juegos si es una manera de trabajo y conocimiento extra para cada estudiante del programa de lenguas modernas de la universidad ECCI; Este resultado se respalda con la teoría Robert Gagne *“Los videojuegos como herramientas educativas”* puesto que el propone que las capacidades que se aprenden son por ejemplo la de obtener estrategias cognoscitivas que permiten incrementar la atención y concentración en la lectura y memorización del individuo.

El uso de los videojuegos ayudan al desarrollo de las habilidades comunicativas del idioma inglés la forma en que lo hacen es que como primera medida el idioma predominante en video juegos es el inglés, por otro lado los video juegos son bastante visuales lo que permite captar la atención de los usuarios y permite la concentración esto apoya la teoría de Begoña Gross : *“su gran cantidad de atributos visuales superan otros métodos tradicionales”*, es decir el ser humano es un ser excesivamente visual y que la información que menos olvidan es de dicho tipo, ya que no solo los absorbe en un mundo de fantasía sino de necesidades de uso de otro idioma para continuar con ello, y qué mejor practica que un videojuego.

Otra forma en que los video juegos contribuyen a al desarrollo de las habilidades comunicativas del idioma inglés es que de acuerdo con el entrevistado los jugadores “escuchan lo que los subtítulos dicen y así puede llegar a afianzar dudas de pronunciación en esta segunda lengua”.

Es importante mencionar el impacto que ejercen los videojuegos en los estudiantes de la universidad ECCI, del programa de lenguas modernas de quinto semestre así que teniendo en cuenta el consenso de respuestas del trabajo de campo, de la investigación y de la entrevista, se afirma que las generaciones de hoy en día quieren métodos diferentes a la vieja escuela, los estudiantes quieren algo más práctico y para ello pueden funcionar los videojuegos, además la ECCI podría ser pionera en la enseñanza del inglés por medio de los videojuegos.

Esto último lo respalda Scott Osterweil *fiel defensor de los video juegos en el entorno educativo, por lo que se deduce que* Será bien aceptada por la comunidad de la universidad ECCI, la idea de aprender a través de una plataforma interactiva como la de los videojuegos, debido a el constante contacto de los estudiantes con este tipo de interfaz, y con esta idea podremos abrir un foro abierto para los estudiantes de lenguas modernas.

## 8. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que podemos dar en materia de investigación son las de concientización por parte de los estudiantes, ya que mientras más cercanos estén los estudiantes de la universidad ECCI, con la cultura de investigación , la universidad tendrá grandes avances, aunque estamos seguros que con el pasar del tiempo esta se irá fortaleciendo; la concientización que se espera , empezara por nuestra parte al demostrar buenos métodos de enseñanza a partir de los videojuegos.

Al final de cada clase sería bueno como pauta inicial ofrecer una variedad de videojuegos en la cual , los estudiantes de 5 semestre puedan profundizar las ciertas habilidades del lenguaje como habla, escucha, escritura y lectura, y luego hacerles un examen diagnostico en Inglés, luego se podría segmentar esta variedad de videojuegos a uno solo, para hacer esto un poco más interesante , ya que no solo se verán en la obligación de superar niveles sino de aprender otras palabras necesarias para lograrlo , y después hacer un examen para corroborar dicho avance; la variedad de juegos se escogerán en mutuo acuerdo entre el profesor encargado de la clase de Inglés y los estudiantes.

Crear una plataforma única de la universidad ECCI en la cual los estudiantes de lenguas modernas puedan aprender eficientemente las cuatro habilidades del lenguaje, claro está sin caer en una plataforma poco llamativa para los jóvenes, esto quiere decir usando links de videojuegos altamente cargados de información y adicionando un foro abierto para que los estudiantes compartan sus experiencias y recomendaciones de igual modo.



## 9. GLOSARIO

**DESTREZA INTELECTUAL:** Habilidad del jugador que permite analizar la información brindada y crear sus propios conocimientos a través de significados. Para la investigación es relevante este término puesto que de la destreza intelectual que el jugador adquiera en la interfaz depende el nivel de aprendizaje del jugador, es decir entre más destreza adquiera el jugador más alto es el nivel de aprendizaje y aumentan los conceptos adquiridos.

**DESTREZA MOTORA:** La destreza motora es la capacidad de realizar movimientos, se involucra la agilidad, la práctica y la perfección de estos. Para la investigación es válido señalar esta expresión puesto que si citamos a autores como Robert Gagne, este la define como el proceso del aprendizaje donde el jugador realiza movimientos que con la práctica de estos se llega a obtener experiencia.

**ENTRETENIMIENTO:** Es el método por el cual las personas se mantienen fiel a un medio; en este caso los videojuegos. Este término es importante porque entre otras cosas puede ser utilizado como forma de captar la atención del usuario, por citar uno de nuestros autores Begoña Gros, dice que “el entretenimiento cambia y amplía el panorama convirtiéndolo en una herramienta de aprendizaje”

**ESTRATEGIA COGNOSCITIVA:** Es todo lo referente a la atención/concentración y memorización del individuo. La estrategia cognoscitiva es relevante puesto que a través de la atención, concentración, y memorización se estimula y desarrolla el aprendizaje y el conocimiento de una mejor forma.

**NOTACION SIMBOLICA:** La notación simbólica hace referencia a las cosas visualmente llamativas, como fotografías, imágenes, incluso la música etc. La importancia de este término en la investigación la debemos nuevamente a Begoña Gros quien afirma que los aprendices se llenan de mucha

información y debido a esto se les dificulta el proceso de aprendizaje, en consecuencia el cerebro se sobrecarga y aquí entra en juego la notación simbólica quien rebaja los niveles de carga, estimula el cerebro y aumenta el nivel de persuasión.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

- VALDERRAMA RAMOS. José Antonio. VIDEO JUEGOS Y EDUCACIÓN, Tesis de Maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Guadalajara, 2011
- ACADEMIA. GOODSON. Helman, CONTROL DE VIDEO JUEGO ¿QUÉ ES UN VIDEO JUEGO?, Medellín, Colombia.
- Athenea Digital, BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España, 2008.
- JIMENEZ. Daniel. VIDEO JUEGOS Y APRENDIZAJE DE IDIOMAS. Estados Unidos, 2012.
- GAGNE. Robert. LA INSTRUCCIÓN BASADA EN LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE. México, 2014.
- CONOCER MÁS INVESTIGANDO. ÁVILA, Luna. DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNOSCITIVO. Universidad del Valle de México, México, 2012.
- MIT TECHNOLOGY REVIEW. OSTERWEIL, Scott“LOS VIDEOJUEGOS DEBEN FORMAR PARTE DEL ECOSISTEMA EDUCATIVO”, 2012.
- MIT TECHNOLOGY REVIEW. RUTKIN. Aviva. THREE QUESTIONS FOR TECH EDUCATION POINEER SCOT OSTERWEIL, 2013.
- WEB ADICTOS. CASTREJÓN, Ernesto. EL GLOSARIO DEL GAMER, LAS PALABRAS MÁS UTILIZADAS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, 2012.
- REVISTA ELECTRÓNICA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA. LA DIMENSIÓN SOCIOEDUCATIVA DE LOS VIDEOJUEGOS, Departamento de Teoría e Historia de la Educación, Barcelona, España, 2000.
- DANKHE. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. 1986. PÁG. 59.
- VELEZ, LAMBERTO. INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. PUERTO RICO.

- CENTRO DE INVESTIGACIONES SOCIOLOGICAS. COMO SE HACEN Y QUE ES UNA ENCUESTA?
- CABRERA Y ESPIN. CONCEPTO DE ENTREVISTA. ESPAÑA. 1986.

## 11. ANEXOS

**Tabla 1.** Modelo de Encuesta

	<p><b>ENCUESTA APRENDIZAJE INGLÉS ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES ECCI PROGRAMA: LENGUAS MODERNAS</b></p>
<p><i>La siguiente encuesta es de carácter pedagógico, y va dirigida a jóvenes estudiantes entre los 16 y 25 años de edad, de la universidad Escuela Colombiana de Carreras Industriales "ECCI"; esta se realiza con el fin de saber si son los videojuegos una forma de estímulo al momento de aprender inglés.</i></p>	
<p style="text-align: center;"><b>DATOS PERSONALES</b></p> <p>NOMBRES Y APELLIDOS: _____</p> <p>EDAD : _____</p> <p>CARRERA: _____</p> <p>SEMESTRE: _____</p>	
<p>1. ¿HACE USO DE VIDEOJUEGOS EN SU COTIDIANIDAD?</p> <p>A. SI, SIEMPRE</p>	

B. NO, NUNCA

C. A VECES

2. ¿CON QUÉ FRECUENCIA UTILIZA LOS VIDEOJUEGOS?

A. A DIARIO

B. SEMANAL: CUÁNTAS VECES: \_\_\_\_

C. MENSUALMENTE: CUÁNTAS VECES: \_\_\_\_

D. NUNCA

3. NORMALMENTE, ¿HACE USO DE LOS VIDEOJUEGOS CÓMO?

A. FORMA DE DISTRACCION

B. HOBBY

C. MÉTODO DE APRENDIZAJE

D. ¿OTRO? ¿CUÁL? \_\_\_\_\_.

4. ¿CUÁNTO TIEMPO GASTA SEMANALMENTE HACIENDO USO DE LOS VIDEOJUEGOS?

A. 1 A 2 HORAS

B. 2 A 4 HORAS.

C. 4 A 10 HORAS.

¿PORQUE? \_\_\_\_\_

5. DE LOS VIDEOJUEGOS MÁS UTILIZADOS POR USTED, ¿ EL IDIOMA MÁS PREDOMINANTE ES:

A. INGLÉS

B. ESPAÑOL

C. FRANCÉS


D. ¿OTRO? ¿CUÁL? \_\_\_\_\_.

<p>6. CONSIDERA QUE LOS VIDEOJUEGOS MOTIVAN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ SI ¿POR QUÉ? _____</li> <li>○ NO, ¿POR QUÉ? _____</li> </ul> <p>7. CREE QUE DENTRO DE LA INTERFAZ DE UN VIDEO-JUEGO SE PUEDE APRENDER UNA SEGUNDA LENGUA?</p> <p>A. SI___ POR QUE? _____</p> <p>B. NO: ____ POR QUE? _____</p>
<p>8. ¿QUÉ VIDEOJUEGO CREE USTED QUE LE BRINDA LA OPORTUNIDAD DE APRENDER INGLÉS?</p> <p>RESPUESTA : _____</p>
<p>9. ¿CUÁL CREE USTED QUE ES LA HABILIDAD QUE MAS SE DESARROLLA DURANTE LA INTERFAZ DE UN VIDEOJUEGO?</p> <p>A. HABLA</p> <p>B. ESCUCHA</p> <p>C. LECTURA</p> <p>D. ESCRITURA</p> <p>¿PORQUE? _____</p>
<p>10. ¿QUÉ MÉTODO CREE QUE SE DEBERÍA IMPLEMENTAR EN LAS CLASES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES?</p>

RESPUESTA:\_\_\_\_\_

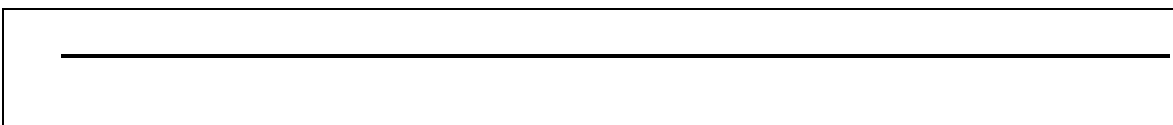
La anterior encuesta fue la que se aplicó a los estudiantes de quinto semestre de la universidad ECCI acerca de los videojuegos.

**Tabla 2.** Entrevista Aprendizaje Inglés

	<b>ENTREVISTA APRENDIZAJE INGLÉS UNIVERSIDAD ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES ECCI PROGRAMA: LENGUAS MODERNAS</b>
Esta entrevista es aplicada al señor _____ el cual hace un uso recurrente de los videojuegos y ha tenido gran experiencia en la interacción con estos a través de su vida entera.	
<b>1. ¿Que lo impulsa a interactuar con los videojuegos?</b> _____	
<b>2. ¿Cuánto tiempo invierte en la interacción con los videojuegos?</b> _____	
<b>3. ¿Cuál es su videojuego favorito?</b> _____	

<p><b>4.</b> ¿En qué idioma vienen los videojuegos con los cuales interactúa?</p> <p>_____</p>
<p><b>5.</b> ¿Considera que los videojuegos podrían ser una herramienta enfocada en el aprendizaje de otro idioma?</p> <p>_____</p>
<p><b>6.</b> ¿Ha sentido adicción por algún videojuego?</p> <p>_____</p>
<p><b>7.</b> ¿Pueden los videojuegos traer algún inconveniente al jugador después de un tiempo de interacción con la interfaz de este?</p> <p>_____</p>
<p><b>8.</b> A futuro ¿Qué espera encontrar en los videojuegos?</p> <p>_____</p>
<p><b>9.</b> ¿El simbolismo que manejan los videojuegos sobrepasa los límites del idioma?</p> <p>_____</p>
<p><b>10.</b> ¿Ha tenido contacto con videojuegos en Ingles? ¿Los recomienda? ¿Por qué?</p>





La anterior fue la entrevista aplicada a los estudiantes de la universidad ECCI de quinto semestre.